QUAL SERÁ O FUTURO DO ENTRETENIMENTO ELETRÔNICO?

HARPZONE

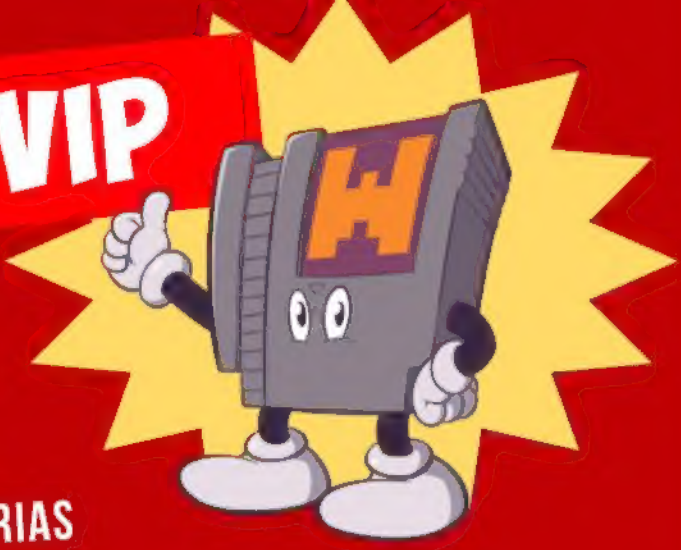
ESPECIAL

A REVISTA
PROGAMES

WARLOCK'S TOWER
QUEEN THE EYE
TINGLE

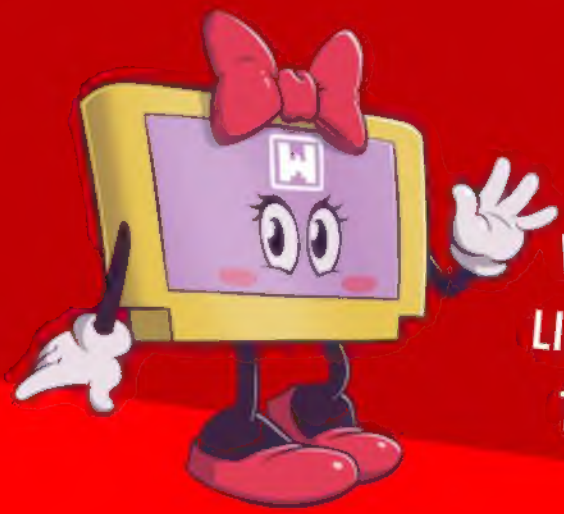
nº 6-A

CLUBE VIP



ESSA É UMA EDIÇÃO ESPECIAL COM UMA COLETÂNEA DE MATÉRIAS PUBLICADAS NA NOVA REVISTA PROGAMES.

A REVISTA PROGAMES É UM DOS BRINDES EXCLUSIVOS PARA OS SÓCIOS DO CLUBE VIP. FAÇA PARTE DO CLUBE VIP TAMBÉM. ACESSE O LINK ABAIXO E CONHEÇA TODOS OS BENEFÍCIOS!



SEJA SÓCIO

www.warpzone.me/clube

EDITORIAL

Jaime Ninice - Editor

Há alguns anos, a WarpZone vem se consolidando como a líder no ramo de publicações impressas sobre retrogames no Brasil. Diversos produtos já foram criados com a marca, desde livros em coletâneas, publicações de luxo, revistas e também muitos brindes de alma retrô, como pôsteres de séries famosas, marca-páginas, chaveiros e até carteirinhas dignas dos clubes dos anos 80 e 90. Para comemorar esta festa, o Clube VIP WarpZone, serviço de assinatura no Catarse — **http://catarse.me/warpzone** — que presenteia seus sócios com diversos mimos, entre os quais os já citados brindes, além de uma edição da revista ProGames (homenageando a original), lança essa coletânea especial com algumas de suas melhores matérias e faz um convite aos novos membros a também embarcarem nesta jornada. Boa diversão!

SUMÁRIO

04 WARLOCK'S TOWER

07 REVISTA PROGAMES 1

11 QUEEN: THE EYE

17 FUTURO DO ENTRETENIMENTO ELETRÔNICO

22 TRAJETÓRIA DO PERSONAGEM TINGLE

Revista WarpZone Especial nº 6-A - É uma publicação e marca registrada da WarpZone Editora **Direção:** Cleber Marques ▪ **Edição:** Jaime Ninice ▪ **Revisão:** Equipe WarpZone ▪ **Capa:** Cleber Marques ▪ **Diagramação:** Gabriel Leles ▪ **Redação:** Jaime Ninice, Rafael Marques, Cleber Marques, Zemo e Johnny Vila

Por **Jaime Ninice**

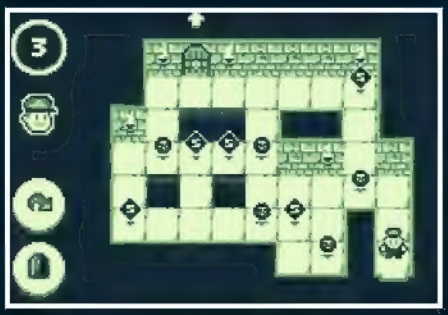
Suba uma torre pixelada e resolva quebra-cabeças em Warlock's Tower

Game retrô com pegada Game Boy é recheado de quebra-cabeças inteligentes e conceitos nostálgicos.

Blips, pixels, blocos e outros elementos dos jogos retrô fazem aparições em novos lançamentos no mundo do entretenimento eletrônico. A moda dos anos 80/90 está cada vez mais presente no universo dos games desenvolvidos por empresas indies e traz consigo a proposta de resgatar nossas melhores lembranças, além de proporcionar diversão em forma de nostalgia. Um título, em particular, de uma empresa brasileira está fazendo muito sucesso neste meio e traz um aspecto bem, digamos, Game Boy de ser.

Subindo o castelo amaldiçoado

Certo dia, o mestre das artes sombrias Evil Warlock resolve destruir o mundo, acabando com todos os seus recursos naturais e eliminando aqueles que um dia o evitaram. Diante disto, a população se reúne para criar uma mensagem de paz e entregá-la, dizendo que, na verdade, todos o amam e que ele não é assim tão detestado. Este é o enredo de Warlock's Tower, jogo desenvolvido pela Midipixel e que coloca o jogador na pele do carteiro Tim, cuja missão é entregar esta carta ao feiticeiro malvado no alto de sua torre e, com isto, tentar amolecer o nobre coração deste ser entristecido para fazê-lo desistir de continuar com seus planos malignos.



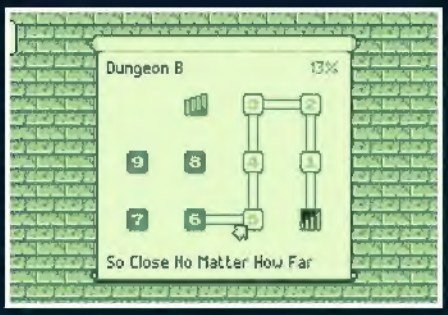
Porém, por se tratar de uma torre amaldiçoada, cada passo de Tim resulta em um ponto de vida a menos em seu contador (que começa com três). Para ajudá-lo a seguir em frente, gemas de vida estão espalhadas pelos estágios, garantindo ao nosso jovem protagonista três ou mais blocos de caminho pela torre. Desta forma, a ordem e os espaços percorridos são a chave para o sucesso e resolução de belos e variados quebra-cabeças.

Cada andar da torre retrata um setor temático com sua própria cor monocromática e músicas ao melhor estilo Game Boy. Masmorras, Indústria, Armazém, Biblioteca e Aposentos estão entre os ambientes que você irá percorrer até o topo, passando por muitas referências nostálgicas. Um detalhe curioso — além da mecânica e seus elementos muito parecidos com The Legend of Zelda, como chaves, jarros, alavancas, esteiras, buracos e portas — é que o mapa de seleção das fases é similar ao de Super Mario Bros. 3, com ligações em forma de linhas entre os estágios e caminhos extras que totalizam mais de 100 ambientes de quebra-cabeças muito bem programados.

Nosso herói, o carteiro Tim

E quem diria que nosso simpático protagonista, membro da guilda postal, receberia uma tarefa tão importante para o bem da população mundial? Durante sua nobre missão, Tim contará com dicas de um velho sábio, que por vezes aparecerá para explicá-lo sobre os novos elementos que surgirão (além de também tirar uma com a sua cara), humanos esperançosos com seus hobbies dissertando sobre a vida e também dando dicas, e até uma segunda personagem, a Jess, que deve ser controlada junto a Tim, alternadamente, em salas que exigem uma interação conjunta. Pode soar engenhoso, mas este estilo de gameplay conjunto, aliado aos

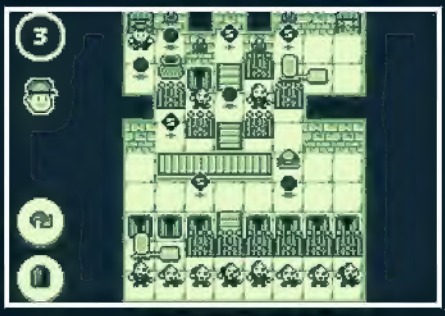
ambientes sombrios do game e inimigos como zumbis, morcegos e gosmas lembram e muito as ações de Billy Coen e Rebecca Chambers em Resident Evil Zero.

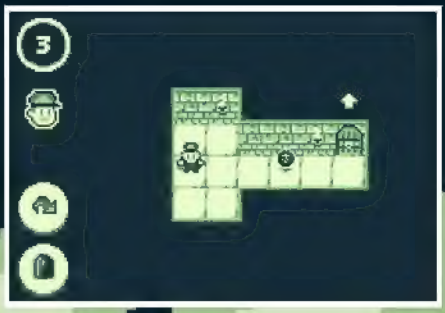


Os sons do jogo e alguns aspectos gráficos do personagem e dos cenários também chamam a atenção. Jim é carismático ao extremo e, por vezes, quando descansamos, ele revira suas cartas e ajeita a mochila em animações pixeladas e divertidas. Os efeitos de morte, seja quando ele é capturado ou em momentos de quedas em abismos, também têm o seu charme. Sons de erro, de seleção e movimentos são também muito icônicos e nos fazem esquecer de tudo e voltar ao passado. E por falar em sons, as músicas do game, diferentes a cada tema de fase que surge, são um show à parte, reunindo muitos elementos de chiptune e reforçando toda a criatividade empregada no jogo.

100% nostálgico

O jogo indie Warlock's Tower foi lançado em janeiro deste ano e vem ganhando altas avaliações pela crítica especializada mundo afora. Com uma linguagem descolada, roupagem 8 bits, quebra-cabeças progressivos e desafiadores, incluindo um medidor de porcentagem para atiçar a chegada aos 100%, o game é indispensável àqueles que curtem um bom título com temática puzzle e também aos retro-aventureiros de plantão. A sensação de jogá-lo é única e resgata nossas melhores lembranças ao passo contado de vidas e resolução de desafios inteligentes.





Por **Rafael Marques**

PROGAMES #01

A franquia de locadoras Progames iniciou sua trajetória no mercado brasileiro no início da década de 90, com a sua matriz localizada no bairro da Lapa em São Paulo. Um mercado promissor e uma visão de negócios apurada fizeram da rede de locadoras a maior do país, estabelecendo-se em todo território nacional com diversas filiais.

A Progames estava presente na casa dos jogadores com lançamentos "quentíssimos", abastecendo também as publicações mensais voltadas aos games. Com todo esse "know-how", a equipe acabou aceitando o convite da estreante Editora Escala no mercado editorial para a produção de uma revista de videogames que teria o mesmo nome da franquia de locadoras, dando origem à revista Progames.

A editora Escala, estrategicamente, não colocava o mês no editorial da revista, mas por dedução podemos afirmar que a Progames #1 chegou aproximadamente em meados de 1993. A capa de estreia pertence ao jogo Bubsy de SNES, com as suas 17 fases detonadas, junto a chamadas de Star Fox, Sengoku 2 e Strider II.

Para atrair a molecada, a revista colocou em sua capa uma "Super Promoção" com os dizeres "ganhe um Neo Geo e mais 499 prêmios", trazendo também a versão "Street Fighter II Champion Edition de SNES". Como sabemos, o jogo foi lançado oficialmente como Street Fighter II' Turbo - Hyper Fighting.

Uma das boas novidades que a revista trouxe foi a matéria especial sobre o jogo Shadowrun de SNES, a respeito do qual a publicação prometeu – e cumpriu, posteriormente – uma matéria definitiva ensinando como chegar ao final deste grande RPG cyberpunk da época.

SHADOWRUN

O ano é 2050. O mundo mudou. Muitos dizem que ele só acordou. Mudanças no fluxo de energias uniram duas coisas que todos sempre julgaram ser impossível:

MAGIA e TECNOLOGIA

RUNNERS

O GAME

Na seção de notícias, o grande destaque ficou por conta da briga travada entre o chip Super FX de Star Fox contra os jogos em CD do Sega CD. As notícias ainda englobavam o lançamento do novo controle de 6 botões da Sega para o Mega Drive – graças ao lançamento de Street Fighter II, esse sim "Special Champion Edition" – e também das intenções da Capcom em ultrapassar a Konami como a maior softhouse japonesa.

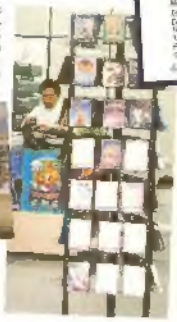
A revista trazia ainda uma "Seção do Lojista", com dicas especiais sobre como montar a sua própria locadora de games. As sugestões iniciais visavam explorar a parte visual da locadora, ou seja, a porta de entrada dos jogadores. A edição trouxe também um "lay-out" do que seria ideal em sua loja, envolvendo decoração, espaço de circulação, áreas de exposição e comunicação visual com os lançamentos mais importantes.

SEÇÃO DO LOJISTA

Esta seção tem como objetivo auxiliar quem possui uma locadora de
e procura novas formas para gerar um movimento maior em sua l

Esta é a primeira vez que uma revista especializada em games aborda as dadas profissionais do mercado, e a Revista PROGAMES, preocupada com este aspecto, trará cada edição informações úteis sobre os vossos lares que formam diferença entre o não sucesso.

dentro do seu estabelecimento. Na locação de videogames este item ser-vo de fundamental, pois os clientes ainda que leigos em, as locadoras devem encontrar neste um fator de identificação com o mundo que vivenciam através dos videogames.



Neste primeiro número vamos abordar o item "visual", ou seja, a porta de entrada de sua locadora.

O item visual é o principal fator em qualquer ramo de negócio comercial. É por ele que o cliente é atraído para

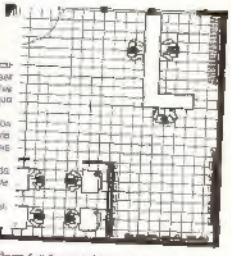
Uma forma interessante de criar ambientes relacionados com o mundo dos games é grafitar (ou pendurar pôsteres) o cenário do jogo, tanto na fachada da loja como em suas paredes internas.

SUGESTÃO PARA UM LAY-OUT DE LOCADORA DE GAMES

Procure sempre expor capas reais para o lado dos pôsteres e acessórios. Isso não só melhora as vendas de acessórios, como também auxilia o cliente a escolher o jogo que deseja alugar.

Procure também expor os games para o lado dos pôsteres e acessórios. Isso não só melhora as vendas de acessórios, como também auxilia o cliente a escolher o jogo que deseja alugar.

Procure também expor os games para o lado dos pôsteres e acessórios. Isso não só melhora as vendas de acessórios, como também auxilia o cliente a escolher o jogo que deseja alugar.



Nas próximas edições estaremos abordando outros itens fundamentais para o sucesso de sua locadora, tais como: Segurança, Acervo, Informatização, Atendimento, Promoções etc.

6

Não podiam faltar as seções "Pró Dicas" e de lançamentos, com novidades para todos os consoles do mercado, desde os mais novos até os mais antigos. As cartas dos leitores também estavam presentes, com dúvidas interessantes respondidas pelo "GENERAL" – seria ele o Ivan Battesini? – com mensagens que iam de como colocar uma fita de Mega Drive em um Atari a depoimentos divertidos de jogadores querendo ser "pilotos" da revista. E não podemos nos esquecer do inestimável Capitão Ninja, que nesta edição de estreia ensinou os jogadores a "apelar pra valer em Street Fighter II", com sacadas valiosas em um tempo onde a criatividade falava mais alto nas publicações.

Trazendo características únicas como as orientações para quem quisesse montar uma locadora, personagens carismáticos e exclusivos, sempre mantendo o bom humor, a revista Progames foi um verdadeiro celeiro de criatividade que marcou uma geração. Obrigado, Wolferrá e companhia limitada.

Por Cleber Marques

Morte em Duas Pernas:

Queen: The eYe

Apresentar a banda Queen é, acredito que seja desnecessário até mesmo quem não é tão ligado à música deve conhecer um dos vários sucesso do grupo britânico como We Are The Champions, Love of My Life, We Will Rock You, Bohemian Rhapsody e tantas outras. Por outro lado, ter um jogo em que a banda teve "participação" nos anos 90 e esse sim precisa de apresentação sem dúvidas.

Mesmo o Queen tendo feito muito sucesso desde os anos 70, e ainda faz até hoje, um jogo baseado em suas músicas não seguiu o mesmo caminho. Queen: The eYe foi lançado para PC no final de 1997 pela Eletronic Arts, desenvolvido

tão bem executada quanto poderia. Ótimas faixas, mas para os momentos errados do jogo. A grandiosidade de cada composição estava presente também nos remixes feitos por Joshua J. Macrae (Produtor musical), mas assimilar esse trabalho durante o gameplay, regado de quebra cabeças, nem sempre cai bem. Estou falando como fã de Queen, adoro a banda, mas a trilha separa-se desconexa, eu juro

A história tem uma base bem legal, ela trabalha com um dos nossos maiores medos, a dominação da humanidade por computadores. Só aí, com essa pegada futurística na trama a gente já se sente envolvido, principalmente se nos colocarmos no ano de lançamento do jogo. Em 2150 o mundo é controlado por um computador chamado "The eye", mas ele não se satisfaz apenas em dominar o mundo, ele quer mais, ele quer apagar da nossa memória todo e qualquer pensamento criativo, para isso ele mantém rotinas de validação e buscas [illegible] cuidando para que nada indesejável seja exposto para o ser humano.

Um [illegible] feitos [illegible] [illegible] vestígios de criatividade

na forma de música, e como não seria possível destruir todo esse conteúdo de uma só vez o computador optou por lacrar essas informações, colocando um guardião para garantir que ninguém tivesse acesso a isso, esse guardião é conhecido como "Death on Two Legs". Em certa ocasião, Dubroc, um agente de patrulha da rede mantida por "The eye" descobriu esses arquivos e, sem pensar duas vezes, parou a ver do que se tratava. Ao acessá-los pode perceber que já havia existido um mundo muito mais do que "The eye" deixava os humanos soubessem, e mundo não era aquele que o computador dizer que tinha sido ou que era, de fato.

Para a infelicidade de Dubroc ele é pego com a mão na massa, escutando um bom e velho rock. Isso o torna automaticamente um traidor e, de acordo com o lema do mundo atual "All Traitors Will Be Punished". Depois de um longo interrogatório, Dubroc então terá que ser punido, porque não conseguiu se explicar tão bem quanto deveria. "The eye" ordena que enviem o agente para a "Arena", uma espécie de programa de televisão transmitido para todo o mundo em que o participante luta

para sobreviver. Esse se a Globo não tenta trazer para o Brasil, a Record traz certeza.

A jogatina começa aqui. Na pele do Dubroc você terá que sair vivo da "Arena" agora o seu objetivo é acabar com "The eye", já que essa é a única maneira de acabar com toda a dominação do terrível computador. O jogo tem 5 CDs, cada um deles traz um domínio diferente em que você terá que resolver muitos quebra-cabeças. O primeiro CD é a "Arena" que dá início ao jogo, os três CDs seguintes são "Work", "Theatre" e "Innuendo" todos

baseados em álbuns do Queen, tanto nos acontecimentos quanto no visual das telas. Quem for fã da banda e jogar o domínio Innuendo vai perceber na hora todas as referências ao encarte do álbum, aquela alma de circo melancólico, as vezes até macabro, fenomenal. Se a sua habilidade permitir após cerca de 2 horas em cada um dos quatro primeiros CDs você terá en

[illegible] som [illegible] executado poderá atrapalhá-[illegible] em alguns momentos em que é preciso parar pra pensar no que fazer ou em [illegible] o enigma. Sabe quando você está jogando algo, tira o som da TV e fica escutando um bom CD de música enquanto joga? Então você vai se sentir assim, mas será com a trilha sonora original do jogo mesmo.

Só [illegible] como curiosidade, Death on Two Legs é o nome de uma das músicas do Queen, fazia parte do álbum A Night at the Opera lançado em 1975, ela foi escrita por Freddie Mercury especialmente para um antigo empresário que a banda teve, Norman Sheffield, e que não foi lá

essas coisas, pelo visto não deixou boas impressões. Há quem diz que a letra da música é basicamente uma carta de ódio do vocalista para Norman, teve até um processo envolvendo o empresário e a banda na época em que a música foi lançada, então, nada mais justo que termos esse nome referenciado o incansável inimigo que te persegue durante o jogo inteiro.

Apesar de ter sido lançado pela Electronic Arts, conhecida por jogos como Battlefield, Need for Speed, The Sims, Command & Conquer e muitos outros, o jogo Queen, The eYe não teve o resultado esperado, nem mesmo com as mais de 50 músicas remixadas da banda no estúdio de um dos próprios integrantes. A tentativa foi boa, a intenção melhora ainda, mas a jogabilidade e os gráficos tornaram esse mais um jogo de banda. Se você fôr de não fã de Queen vale pela curiosidade, não deixe de dar uma olhada, você vai para o gameplay nos diversos momentos para cantarolar algumas das músicas.

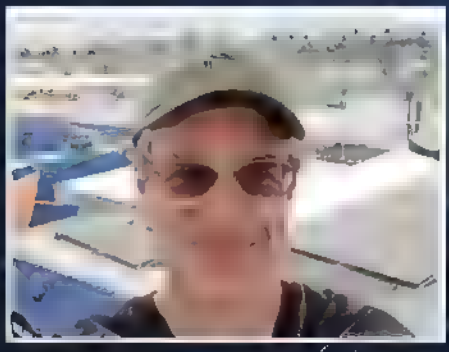
Por Zemo

QUAL SERÁ O FUTURO DO ENTRETENIMENTO ELETRÔNICO?

O futuro não é mais como era antigamente? Quando saiu a centésima edição da Ação Games em fevereiro de 1996, a revista era quinzenal e ostentava em seu editorial a marca de 6 milhões de edições vendidas em 57 meses de vida. Para comemorar tantas façanhas, este número contou a história do videogame desde sua gênese até ali, apresentou 100 truques que marcaram época e 100 jogos inesquecíveis. O que abordamos aqui, porém, é a interessantíssima entrevista dupla com:

- Tom Adams, presidente da Adams Media Research, firma de consultoria e pesquisa em novas tecnologias;

- Chris McGowan, autor da coluna Laser Scan da Billboard, sobre mídia interativa.



"Qual será o futuro do entretenimento eletrônico?" foi o tema da sabatina, e agora, 22 anos depois, chegou a hora de avaliarmos a precisão da bola de cristal convidados especiais da Ação Games #100. Para tanto, apresentaremos cada pergunta, um resumo ou destaque da resposta de ambos (quando houver) e a apreciação da previsão segundo o futuro, ou seja, 2018! Como será que eles se saíram?

1) "Será que um dia micro e videogame serão a mesma coisa? Ou um vai dominar o outro?"

Tom Adams (TA): Haverá espaço para as duas coisas, mas não haverá predomínio como o do NES. A quantidade de pessoas com este tipo de equipamento será muito maior.

Chris McGowan (CMG): Existirão três tipos de máquinas: videogames, computadores e equipamentos de internet ligados à TV e a um custo baixo, permitindo jogatina online.

2018: TA acertou, pois, embora os consoles da Sony tenham sido soberanos desde que chegaram ao mercado, jamais alcançaram a margem do NES, que aniquilou a concorrência. Além disso, muito mais pessoas passaram a comprar consoles graças à família DS e ao Wii, ambos da Nintendo, que alcançaram o público dito casual. CMG também acertou, pois ainda há consoles dedicados, mas também se usa muito o computador para jogar. Porém, foram os **dispositivos móveis** que aumentaram drasticamente a quantidade de jogadores, com games tanto online quanto offline, mas sempre jogados em dispositivos conectados à internet.

2) "A geração dos 64 bits já está aí, de um lado representada pela Nintendo – que utilizará jogos em cartuchos – e a 3DO, que continuará com o CD-ROM. Quem tem melhores chances nesta batalha?"

TA: O 64 vai predominar o mercado porque cartuchos podem melhorar a performance com uso de chips especiais, e os CDs não.

CMG: A Nintendo está dando mais importância à velocidade do que à qualidade visual e está cometendo um grande erro. Em um determinado momento ela deve incorporar jogos em CD ou DVD.

2018: TA errou redondamente, pois tanto não houve chips especiais desenvolvidos quanto o formato tornou-se obsoleto para consoles de mesa a partir do 64. Por outro lado, CMG acertou na mosca: após perder a hegemonia com o 64, a Big N se rendeu à mídia ótica na geração seguinte. Vale lembrar que a plataforma de 64 bits da The 3DO Company sequer chegou às lojas.

3) "Os jogadores sonham com a compatibilidade dos sistemas, que permitiria rodar a mesma versão de um jogo em qualquer máquina. Isso vai acontecer um dia?"

TA: Não vejo compatibilidade de formatos na ala dos videogames. A briga entre Sony, Nintendo, 3DO e Sega continuará acontecendo, mas um dia o consumidor se cansará de ter de comprar um novo equipamento a cada ano.

2018: TA acertou a previsão, pois mesmo havendo atualmente a possibilidade de jogos online cross-platform como **Dragon Quest X**, que permite interação entre

jogadores de Wii, Wii U, Windows, PS4, Switch, Android, iOS e 3DS, cada versão do jogo só funciona em seu respectivo dispositivo ou console. Quanto ao alto custo da troca de geração de consoles, algo que tem ocorrido de fato é a migração de jogadores de consoles para PCs, por serem uma plataforma mais estável e atualizável; portanto, outro acerto para TA.

4) "Os produtores de jogos estão repetindo algumas fórmulas de sucesso, como jogos estilo Doom, MK ou SF, estilo corrida, isto e aquilo. Existe algum novo conceito de game em desenvolvimento hoje?"

TA: A grande tendência são os softwares educacionais, mas são só a ponta do iceberg. Com a redução dos custos de produção, haverá jogos para todos os gostos.

CMG: Os mais populares sempre envolverão enormes quantidades de perseguições e mortes, com um pouco de raciocínio.

2018: Jogos educativos jamais se tornaram uma grande tendência, por outro lado, se houve um novo conceito que causou alvoroço no mundo dos games foi a apresentação do **Nintendo LABO**, uma proposta bastante inusitada e inovadora,

que inclusive pode ser considerada edutainment. TA acerta mais uma vez ao colocar a queda dos custos de produção como alavanca para a

inovação nos conceitos de games. Prova disso são as inúmeras engines gratuitas disponíveis no mercado, o que possibilitou o surgimento de uma miríade de iniciativas independentes de desenvolvimento de games, resultando em um novo amanhecer da criatividade em todos os aspectos dos games. CMG também acertou em sua previsão, pois todas as séries citadas pela Ação Games continuam firmes e fortes, com Street Fighter fazendo 30 anos e sendo homenageado pelo livro Essencial Street Fighter da WZ. Algo que eles não esperavam é que vem se tornando padrão são os jogos de mundo aberto, na esteira da série GTA (cheia de perseguições e mortes, como previsto por CMG), a ponto da série Zelda abraçá-lo em **Breath of the Wild**, de forma magistral.

5) "Fala-se muito em serviços online, internet e redes. O que se pode esperar da internet e da TV interativa como opções de entretenimento eletrônico?"

TA: Não acho que a internet substituirá as formas tradicionais de obtenção de jogos e software. Acho que as pessoas preferem possuir as coisas – comprá-las e levá-las para casa – em vez de pagar uma taxa toda vez que quiser utilizá-las numa rede. Já com a TV, o problema é o custo do aparelho.

CMG: A internet já está repleta de jogos online e isso tende a crescer rapidamente.

A própria TV pode ser usada futuramente para acessar a internet.

3018: Ainda há quem prefira versões físicas dos jogos, mas nem mesmo as distribuidoras estão fazendo grande esforço neste sentido, pois a distribuição digital tornou-se realidade. Graças às reduções com intermediários, estoque e logística, comprar direto do fabricante ou mesmo em plataformas como Steam, eShop e PlayStation Store sai muito mais barato para o consumidor. Se TA errou quanto à distribuição de games, acertou quanto ao preço das TVs Smart. CMG acertou, por sua vez, pois hoje não é preciso sair do sofá da sala para acessar a internet, assistir filmes online ou sob demanda e jogar.

6) "Há anos ouvimos falar nas promessas da Realidade Virtual, mas seu desenvolvimento parece mais lento do que se esperava. No futuro ela poderá chegar às casas das pessoas? Como?"

CMG: Talvez daqui a 10 anos exista RV realmente de alta qualidade, com espécies de sensores ligados ao corpo.

2018: Quanto a RV, CMG errou por uma década, mas acertou ao prever que o futuro traria aplicações de alta qualidade. Hoje todas as gigantes do mercado de entretenimento investem em RV e já há diversas opções disponíveis para os jogadores, com jogos tanto mainstream quanto independentes sendo lançados.

"É possível imaginar, hoje, como será o lazer das pessoas no próximo milênio?"

CMG: Daqui a 20 anos as pessoas ainda lerão livros, irão ao cinema e jogarão futebol na praia. Muitos se perderão no entretenimento eletrônico do futuro, que será muito mais atraente e pirante que a TV de hoje. Aqueles com vidas equilibradas serão capazes de incorporar a RV e outros avanços tecnológicos a suas vidas de maneira saudável.

2018: CMG acertou mais uma vez, pois nunca se leu tantos livros eletrônicos e nunca se assistiu tanto a filmes em casa ou em dispositivos móveis, ou seja, fora do cinema, mas ainda lemos livros e ainda curtimos uma tela. Por incrível que possa parecer, CMG antecipou em 22 anos a inclusão dos distúrbios do videogame na lista do CID, prevendo os perigos do desequilíbrio, que pode transformar um hobby em vício. Para a nossa alegria, acertou também ao afirmar que aqueles que jogam de forma equilibrada incluem os games em sua vida como uma atividade tão saudável quanto a pelada na praia, e estes são a grande maioria.

É surpreendente concluirmos que os entrevistados cravaram a grande maioria de seus prognósticos. À parte as apostas nos cartuchos do 64 e na manutenção da mídia física como padrão, por parte de Tom Adams, ele acertou praticamente tudo. Já Chris McGowan, o jornalista especialista em mídia interativa — e em música brasileira! praticamente platinou suas previsões!

Algo que nem a revista e nem os

especialistas previram, porém, foi a derrocada das publicações periódicas impressas sobre videogame com o advento da internet, mas, graças ao apoio da comunidade mais apaixonada de leitores do segmento, a WarpZone ratifica a previsão de McGowan que no futuro ainda leríamos livros e não deixa a peteca cair!

Mas e para vocês, carissimos leitores e leitoras? Qual será o futuro do entretenimento eletrônico daqui a 10 ou 20 anos? ■

Por **Johnny Vila**

"KOOLOO-LIMPAH": A TRAJETÓRIA DO PERSONAGEM MAIS INUSITADO DA NINTENDO

Poucas empresas no mercado de games dispõem de um "panteão" de personagens de sucesso como a Nintendo. Ícones como Mario, Samus e Link são idolatrados por gerações de gamers ao redor do mundo. Mas nem tudo são flores, existem seres dentro do universo da Big N que despertam aversão (e até raiva) por parte da comunidade gamer, e, possivelmente, quem lidera esta seleta lista é ninguém menos que um senhor de meia idade com vestimenta peculiar e completa fixação por mapas, rupes e fadas, conhecido como: **Tingle**

Com singular aparência e trejeitos extravagantes, desde sua primeira aparição, o personagem foi rejeitado pelo ocidente, sendo taxado inclusive como um personagem "afeminado", o que é contrariado em seus games solo, onde, em um deles, ele se apaixona por diversas "princesas" ao longo da história. Tingle representa em sua essência a excentricidade que os japoneses sabem tão bem implantar no cerne da personalidade de seus personagens, e que hoje em dia já estamos tão acostumados a acompanhar em mangás e animes. Comumente, Tingle apresenta fixação por algo específico, como mapas e fadas — quando retratado dentro dos games da franquia Zelda —, dinheiro (Rupees no caso) em seu primeiro game solo, e mulheres, na continuação deste.

Link encontrando Tingle pela primeira vez na série Zelda

Debutando pela primeira vez como um inusitado vendedor de mapas em "The Legend of Zelda: Majora's Mask" para Nintendo 64, Tingle tem marcado presença desde então em boa parte dos jogos da franquia Zelda, além de estrelar quatro games para Nintendo DS (exclusivos do Japão e Europa), que iremos abordar neste especial.

Todos os jogos estrelados pelo personagem foram desenvolvidos pela Vanpool, estúdio japonês parceiro da Nintendo que, além de trabalhos realizados em conjunto com outras desenvolvedoras de jogos da Big N, também é o responsável pela série Dillon's Rolling Western

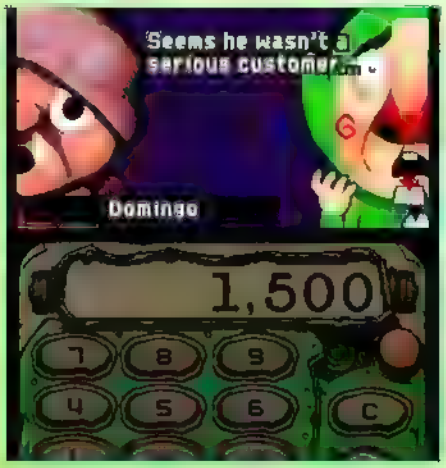
FRESHLY-PICKED TINGLE'S ROSY RUPEELAND LANÇAMENTO: 2006 (JAPÃO); 2007 (EUROPA)

Em seu primeiro game solo, Tingle, um solteiro e fracassado com 35 anos de idade, recebe a proposta de um misterioso ser conhecido como "Uncle Rupee". Ter todos os seus sonhos realizados no local conhecido como "Rupeeland" — um paraíso onde a comida é fina e farta, as palavras trabalho e estudos não existem nos dicionários e também onde residem as mais belas mulheres. Em troca de tal oferta, o protagonista terá que assumir o papel de "Tingle" e partir em busca de enormes quantias de Ruppes para realizar oferendas em uma fonte em forma de torre, que cresce em direção à "Rupeeland" conforme vai recebendo os valores.

Em sua jornada rumo à "terra dos sonhos", Tingle enfrentará uma verdadeira

Arte promocional do game

aventura monetizada, onde tudo gira em torno do dinheiro, inclusive a energia vital do personagem, que resultará em game over no momento em que o contador de Ruppes atingir a marca zero. Até mesmo falar com NPC's exigirá quantias mínimas de "pagamento" para que estes aceitem iniciar a conversa com o protagonista, e novas remessas de valores para informações mais avançadas



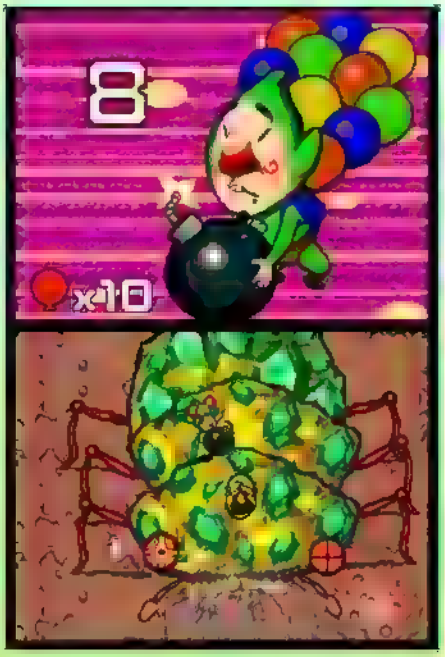
Ruppes representam a única forma de progredir no game

Tingle terá que explorar diversas dungeons e localidades coletando itens e receitas para fabricar poções para venda ou para auxiliar na progressão da exploração. Para tanto, ele não estará sozinho, pois contará com a ajuda de Pinkle e do cãozinho Barkle, além da possibilidade (necessidade na verdade, tendo em vista o quão Tingle é inútil em batalhas) de contratar guarda-costas

O game apresenta uma bela gama de variação na jogabilidade, evidenciada

Tingle não estará sozinho em sua jornada

principalmente nas batalhas contra os chefões, cada qual retratada de forma diferente e criativa, com destaque para a intensa batalha final



Bem recebido pelo público e crítica no Japão, foi viabilizado um lançamento no continente Europeu cerca de um ano após o lançamento original, novamente com

boa aceitação. A Nintendo cogitou levar o game aos EUA, promovendo, inclusive, uma pesquisa em seu site para testar a popularidade do personagem para um possível lançamento. Entretanto, a recepção em continente americano fez com que tais planos nunca fossem concluídos.

TINGLE'S BALLOON FIGHT
LANÇAMENTO: 2007 (JAPÃO)

Distribuído exclusivamente como recompensa aos membros platina do Club Nintendo Japonês, "Tingle's Balloon Fight" é uma recriação do clássico "Ballon Fight", desta vez, estrelado pelo inusitado personagem da série Zelda. Com três modos de jogo e um sistema de conquistas que recompensa o jogador com uma série de artes para uma galeria de retratos, o game cumpre seu propósito como um excelente "remake" do jogo que o inspirou.

As recompensas para a galeria de arte de Tingle são impagáveis

IROZUKI TINGLE NO KOI NO BALLOON TRI LANÇAMENTO: 2009 (JAPÃO)

Mesmo sem marcar presença nos EUA, o sucesso do primeiro game no Japão e na Europa foi o suficiente para motivar a Nintendo a preparar mais um jogo para a franquia.

Em sua nova jornada, um senhor fracassado de 35 anos, sem dinheiro, sem trabalho e, é claro, sem uma namorada, assiste a um daqueles programas de vendas pela TV e fica vidrado com o anúncio de um livro sobre a história de um herói que deixa seus pais para salvar uma princesa. Unicamente naquele dia, o livro estaria em promoção de 4800 por 2 Ruppes. Nosso protagonista recebe o livro enquanto tentava ligar para realizar a compra e, ao abri-lo, é "sugado" para um mundo de fantasia onde lá ele se torna o Tingle (o herói) e partirá em busca de seu grande amor.

O game apresenta uma estrutura e gameplay totalmente diferentes de seu antecessor, sendo, desta vez, predominantemente um jogo no estilo Adventure (point 'n click), com muita

exploração, diálogos e uso criativo dos parceiros do protagonista na resolução dos quebra-cabeças, uma vez que cada um possui características únicas. Além de Tingle, três personagens claramente inspirados no conto do Mágico de Oz protagonizam a aventura:

TINGLE (O HERÓI)

Em sua jornada na busca de seu grande amor, Tingle apaixonará por diversas personagens, mas agradá-las não será nada fácil. Com sua aparência pouco comum e nada favorável, ele precisará utilizar-se de um avançado sistema de compra de simpatia para iniciar os relacionamentos.... ou seja, dar o presente certo para cada pretendente.

KAKASHI (O ESPANTALHO DESTEMIDO)

Apesar da falta de inteligência, Kakashi é cheio de bravura, e seu tamanho diminuto favorece a exploração em locais menores. Possui também uma varinha para "cutucar" objetos e personagens.

BURIKI (A ANDROIDE SEM CORAÇÃO)

Com extrema inteligência, mas sem coração, poderá realizar análise de objetos, além de possuir um super chute (muito útil para trazer Lion de volta à realidade durante suas crises de pânico).

LION (O...LEÃO COVARDE)

Lion possui extrema força e capacidade de se comunicar com outros animais, entretanto ele é desprovido de coragem, o que acaba se tornando um empecilho durante a aventura.

Novamente um game com maestria técnica, gameplay com diversas variações, e repleto de humor, o que refletiu mais

uma vez em ótimos resultados comerciais e de crítica no Japão. Desta vez, não houve nenhum lançamento oficial em outros territórios, contudo, um grupo de fãs resolveu traduzir o jogo para o inglês por meio de um patch (https://tingletranslation.blogspot.com/).

DEKISUGUI TINGLE PACK

LANÇAMENTO: 2009 (JAPÃO)

Trata-se de um pacote de pequenos "aplicativos" lançado na loja do Nintendo DS, a DSiWare, como um "extra promocional" para o lançamento de "Irozuki Tingle no Koi no Balloon Trip". Tornou-se raro à medida que entrou em "extinção" quando fora removido da DSi Shop em 2010.

MR. IMAMURA, O CRIADOR DO TINGLE

Tingle foi criado pelo veterano diretor e produtor da Nintendo EAD, Takaya Imamura, que, dentre outros trabalhos, foi o responsável pelo design original de personagens clássicos, como Captain Falcon da série F-Zero e todos os pilotos da equipe Star Fox: Fox McCloud, Falco Lombardi, Slippy Toad e Peppy Hare. Tive a singular oportunidade de conversar brevemente com o Sr. Imamura e mostrar meus jogos e itens do Tingle, e fui agraciado com uma arte do personagem, a qual agora eu guardo com muito carinho em minha coleção:

BANCO DO BRASIL
APRESENTA

BGS

9 A 13 DE OUTUBRO | EXPO CENTER NORTE | SP

MAIS DE 400 ESTANDES

AS PRINCIPAIS MARCAS DE GAMES

AQUI SE JOGA

INGRESSOS COM
DESCONTO
ACESSE AGORA **BGS.COM.BR**
E CONFIRA TODAS AS OPÇÕES

A MAIOR FEIRA DE GAMES DA AMÉRICA LATINA

PATROCINADORES

PARCEIROS